



|                             |                                                                                                                             |        |       |             |    |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------|-------------|----|
| NOME                        | Jaime Costa                                                                                                                 | SEXO   | Homem | IDADE       | 45 |
| ETHOS                       | Elyseano                                                                                                                    | CRENÇA |       |             |    |
| CLASSE                      | Incursor                                                                                                                    | NÍVEL  | 1     | EXPERIÊNCIA | 0  |
| APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES | Ativo com postura militar, 180m cabelo bem curto, barba feita, transmite segurança e confiança. sempre tem uma arma às mãos |        |       |             |    |
| REGIÃO DE HABITAÇÃO         | Grande Elysium                                                                                                              |        |       |             |    |
| RELACIONAMENTOS             |                                                                                                                             |        |       |             |    |
| PROPÓSITO                   |                                                                                                                             |        |       |             |    |

|   |                  |
|---|------------------|
| 4 | FÍSICO           |
|   | ARMAMENTO PESADO |
| 1 | ATLETISMO        |
| 1 | COMBATE ARMADO   |
|   | IMOBILIZAÇÃO     |
|   | IMUNIDADE        |
|   | LUTA             |
| 1 | VIGOR            |

|   |                       |
|---|-----------------------|
| 5 | REFLEXO               |
|   | ACROBACIA             |
| 3 | ARMAS DE FOGO         |
|   | ARREMESSO E ARCO      |
|   | ESQUIVA               |
|   | FECHADURAS/ARMADILHAS |
| 3 | FURTIVIDADE           |
|   | PILOTAGEM             |

|   |                         |
|---|-------------------------|
| 3 | ASTÚCIA                 |
|   | ANÁLISE DE AMBIENTE     |
|   | ELETRÔNICA & TECNOLOGIA |
|   | ENGENHARIA & MECÂNICA   |
|   | ENTENDIMENTO LIMIAR     |
|   | MEMÓRIA                 |
|   | NAVEGAÇÃO               |
| 1 | PRIMEIROS SOCORROS      |

|   |                     |
|---|---------------------|
| 5 | INSTINTO            |
|   | ANÁLISE SOCIAL      |
|   | AUTOCONTROLE        |
|   | DOMÍNIO DE ANIMAIS  |
| 1 | PERCEPÇÃO           |
| 1 | RASTREAMENTO E CAÇA |
| 1 | SOBREVIVÊNCIA       |
| 1 | VIGILÂNCIA          |

|   |                    |
|---|--------------------|
| 5 | PRESENÇA           |
|   | GESTÃO DE ESTRESSE |
|   | INTIMIDAÇÃO        |
|   | LÁBIA              |
|   | LIDERANÇA          |
|   | PERFORMANCE        |
|   | PERSUASÃO          |
|   | SEDUÇÃO            |

## IMPULSO EMOCIONAL

|             |             |                |                |
|-------------|-------------|----------------|----------------|
| (FUR) FÚRIA | FÚRIA ATUAL | (OTM) OTIMISMO | OTIMISMO ATUAL |
| 9           |             | 10             |                |

## SAÚDE

|          |                 |              |          |
|----------|-----------------|--------------|----------|
| EKAUSTÃO | FOME            | DESIDRATAÇÃO | RADIAÇÃO |
|          |                 |              |          |
| INFEÇÃO  | TEMPO INFECTADO |              |          |

## MENTE

|                 |          |             |          |
|-----------------|----------|-------------|----------|
| (SD) SANIDADE   | INSTÁVEL | FRAGMENTADO | SD ATUAL |
| 8               | 4        | 2           |          |
| CONDIÇÃO MENTAL |          |             |          |

## CORPO

|                     |            |             |              |
|---------------------|------------|-------------|--------------|
| (VD) VIDA TOTAL     | VIDA ATUAL | SANGRAMENTO | ATORDOAMENTO |
| 16                  |            |             |              |
| FERIMENTOS CRÍTICOS |            |             |              |

## DEFESA PASSIVA

|          |          |
|----------|----------|
| PROTEÇÃO | ABSORÇÃO |
| 3        | 8        |

## MONITORES TÁTICOS

|        |           |
|--------|-----------|
| REAÇÃO | MOVIMENTO |
| 8      | 15        |

## TRAJE TÁTICO

|           |                                     |   |   |              |
|-----------|-------------------------------------|---|---|--------------|
| COURAÇA   | MACAÇÃO de couro fino e forro de lã | 1 | 1 | Complexo (2) |
| ARMADURA  | Colete Balístico Militar            | 2 | 5 |              |
| SOBRETUDO | Casaco de Couro                     | 0 | 2 |              |

## MÁSCARA DE PROTEÇÃO

|                        |       |         |
|------------------------|-------|---------|
| NOME DA MÁSCARA        | NÍVEL | FILTROS |
| Máscara de Gás Militar | 5     | 1       |

## ATAQUE E ARMAS

|                                            |          |              |      |         |         |        |       |       |               |
|--------------------------------------------|----------|--------------|------|---------|---------|--------|-------|-------|---------------|
| NOME DA ARMA                               | PREC/BAL | TIPO DE DANO | DANO | CRÍTICO | ALCANCE | CDT    | PENTE | ATUAL | MUNIÇÃO TOTAL |
| Fuzil de Assalto HK G3 - Ruptura (7)       | 2        | BAL          | 7    | 5       | 25m     | SA, AT | 20    |       | 40            |
| NOME DA ARMA                               | PREC/BAL | TIPO DE DANO | DANO | CRÍTICO | ALCANCE | CDT    | PENTE | ATUAL | MUNIÇÃO TOTAL |
| Faca de Combate - Rápida (2) Laceração (1) | 1        | COR          | 2    | 2       | 0/FIS   |        |       |       |               |
| NOME DA ARMA                               | PREC/BAL | TIPO DE DANO | DANO | CRÍTICO | ALCANCE | CDT    | PENTE | ATUAL | MUNIÇÃO TOTAL |
| Beretta g3R - Ocultação (2)                | -1       | BAL          | 2    | 3       | 5m      | SA, AT | 20    |       | 40            |

## PONTOS MÍSTICOS

|       |
|-------|
| ATAIS |
|-------|

## PODERES MÍSTICOS

|       |       |
|-------|-------|
| NÍVEL | NÍVEL |
|       |       |
|       |       |
|       |       |
|       |       |
|       |       |
|       |       |
|       |       |

# MELTED LANDS

## FICHA DE JOGO RÁPIDO

## TRAÇOS & HABILIDADES

|                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DISCIPLINA COLETIVA: Ao receber ajuda o ND diminui em 1                                                              |
| FÉ DO REFÚGIO: Rezar no Elysium recupera todo o Otimismo                                                             |
| VIGILÂNCIA SOCIAL: +1 em Análise Social para trapagens e mentiras                                                    |
| ASSALTO RELÂMPAGO: Gasta 1 FUR para ataque extra antes da iniciativa                                                 |
| PREDADOR DAS SOMBRAS: +1 para atacar quem não agiu. +2 emboscada                                                     |
| INSTINTO DE SANGUE: Ignora primeiro sangramento e atordoamento                                                       |
| CAÇADOR INCANSÁVEL: Ao eliminar 1 alvo declara ação ganhando +1                                                      |
| DESENGAJAR RÁPIDO: Recua 5m para fora da visão do oponente. 1x turno                                                 |
| DOMÍNIO DE ARMAS: Três habilidades                                                                                   |
| Manipulação rápida: dispara mesmo ao pegar, trocar, recarregar arma. 1x turno                                        |
| Tiro à queima-roupa: dispara sem penalidades corpo a corpo. (Cdt: S, SA)                                             |
| Arma de fogo como bloqueio: corpo a corpo: -2 miúda, -1 pequena, 0 maiores                                           |
| RAJADA FRAGMENTADA: Ao declarar dispara 2 blocos até 90° sem penalidade                                              |
| CORTE DE SOMBRA: MOV furtivo sem teste para deslocar 3m em cobertura                                                 |
| JANELA DE EXTRAÇÃO: Ação de MOV. Furtividade para incursor + 1 aliado                                                |
| Abrindo janela: N° de Sucessos é igual aos vigias afetados. MOV 5m 1vez por turno, ao final deve estar em cobertura. |

## EQUIPAMENTO

|                        |                         |           |
|------------------------|-------------------------|-----------|
| RESERVAS               | CARGA DE EQUIPAMENTO    |           |
| ÁGUA                   | COMIDA                  |           |
|                        |                         |           |
| CARGA PESADA FIS X2 +5 | CARGA LIMITE FIS X2 +10 | CARREGADO |
| 13                     | 18                      | 17        |

## INVENTÁRIO DE ITENS

|                                             | PESO | EQUIPADO | MOCHILA |
|---------------------------------------------|------|----------|---------|
| Máscara de Gás Militar + 1 filtro           | 1    | X        |         |
| Courosa, Armadura e Sobretudo               | 5    | X        |         |
| Capacete de Assalto                         | 2    | X        |         |
| Óculos de Lentes Polarizadas                | 0    | X        |         |
| Bolsa Lateral de Couro Resistente +3 carga  | -    | -        | -       |
| Kit de Purificação de Água + Cantil Militar | 2    |          | X       |
| 2 Bálsamo de Cinzas: cura 1de ferimentos    | 0    |          | X       |
| Lanterna Tática: Ilumina 20m                | 1    | X        |         |
| Fuzil de Assalto HK G3 + 1 pente            | 4    | X        |         |
| Faca de Combate - ALC MAX X5                | 0    | X        |         |
| Beretta g3R + 1 pente                       | 2    | X        |         |
| Saco de Dormir Isolado                      | 2    | X        |         |

# Jaime

## FRAGMENTOS DE MEMÓRIA...

Cada um faz sua parte.

Essa é a regra que mantém a ordem no Elysium de Bensaluz. A função vem antes da vontade. A ordem antes do impulso e da vontade própria. O coletivo acima de tudo.

Cresci ouvindo, repetindo e executando isso.

As pessoas de fora acham que isso nos torna dependentes. Que somos frágeis por confiar demais em estrutura, em comando, em cadeia de decisões. Não entendem que disciplina não é fraqueza, é nossa força.

Nem todo Elyseano vive sob o brilho confortável das muralhas. Alguns de nós são enviados para onde o Sol não brilha, hahaha. Onde a ordem precisa ser imposta.

Quando o Abrigo 053 deixou de ser apenas mais um bunker esquecido e passou a ser um ponto estratégico de rotas, comércio e expansão, sabiam que cedo ou tarde aquilo sairia do controle.

Fui designado para auxiliar Martina Santori, uma Elyseana como eu. Ela tem um talento nato para organizar, estruturar, antecipar colapsos antes que aconteçam. Mas às vezes isso não basta e é aí que eu entro.

Como eu disse. Cada um faz sua parte.

